7/2024

ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

БЛОКИ ПРО ЗАПАС

Если негде хранить алмазы

ЦЕНА ВОЛШЕБСТВА

Зачарованные сокровища

ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ

Тайны океанских глубин

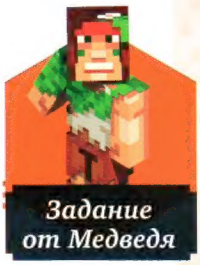
ТОЧНО В ЦЕЛЬ!

СОРЕВНУЕМСЯ В МЕТКОСТИ

6+

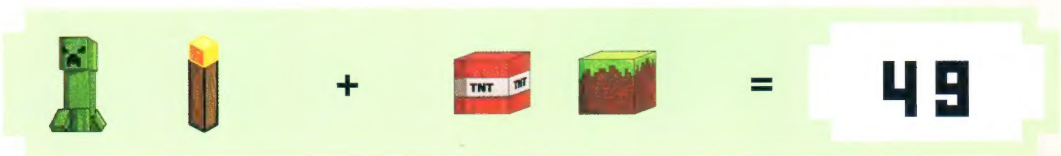
ЛЕВ
4 607092 442600
24007

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ЗАДАЧКА



Задание от Медведя

В мире блоков надо уметь считать! Сможешь решить эти головоломки?



ОТВЕТ

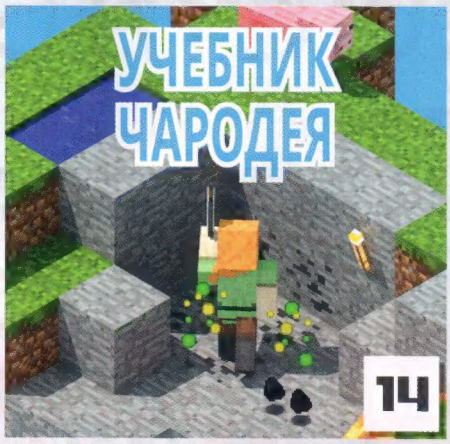
89 – 76 = 13,
94 – 53 = 41,
63 + 36 = 99,
90 + 8 = 98,
51 + 38 = 89,

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

СОСТАВНЫЕ БЛОКИ 2

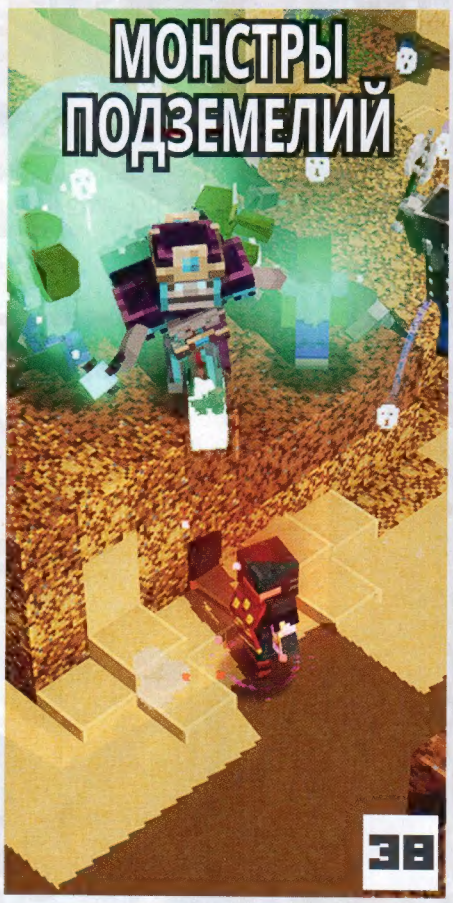
СТРЕЛКОВАЯ ГАЛЕРЕЯ 10


УЧЕБНИК ЧАРОДЕЯ 14

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ 20

СЕТЕВАЯ ИГРА 22

ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ 34


МОНСТРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 38

В СТИЛЕ БУДУЩЕГО 26

СОСТАВНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 1

Наверно, у тебя в сундуках скопилось много железа. Или целые груды золота и алмазов. Как хранить и перевозить всё это богатство? Очень просто — сделать блок!

Советы Монти

БЛОК ЖЕЛЕЗА

ГДЕ
В сундуках с добычей или путём крафта

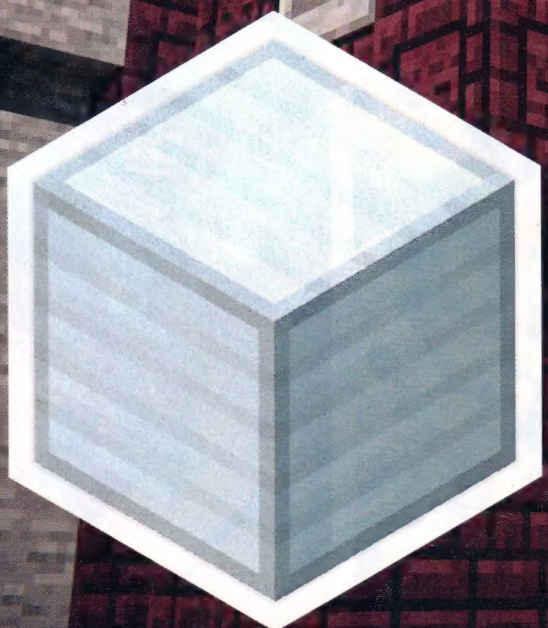
Если у тебя в инвентаре окажется слишком много железных слитков или необработанного железа, можешь соединить девять кусков в блок железа или необработанного железа, и хранить их станет проще. Процесс обратимый — блоки можно переработать обратно в слитки или необработанное железо, а также сделать из них наковальню.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ	СВЕТИМОСТЬ
	0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ	ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ	ТВЁРДОСТЬ
	6	5

ГОРЮЧЕСТЬ	ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



БЛОК НЕОБРАБОТАННОГО ЖЕЛЕЗА

ПРОЧНЫЙ БЛОК

Блок железа обычно используется как декоративный, однако он может принести много пользы. Соединив четыре блока железа и тыкву, ты призовёшь железного голема. Из железа можно построить пирамиду и поместить на ней маяк, хотя для этого годятся и другие минеральные блоки.

Рецепт блока железа

БЛОК ЛАЗУРИТА

ГДЕ
В лесных особняках или путём крафта

Редкий минерал лазурит можно превратить в минеральный блок яркого голубого цвета и использовать его как очень дорогостоящее украшение. Лазурит можно также добыть из лазуритовой руды. Он входит в состав синего красителя и его можно использовать для зачарования. Блок лазурита входит в состав статуй разбойников в лесных особняках. Добыть его можно только каменной киркой.

МЕЧТА РУДОКОПА

Лазурит можно также добыть из лазуритовой руды. Он входит в состав синего красителя, и его можно использовать для зачарования.

ХРАНИЛИЩЕ КАМНЕЙ

Так как лазурит — важный компонент для наложения чар, то, чтобы всегда иметь под рукой запас этого минерала, соедини камни в блок лазурита. Потом можешь разбить его обратно на камни. Его взрывостойкость меньше, чем у других минеральных блоков, и по прочности он уступает всем остальным блокам, кроме золота.

Рецепт блока лазурита

СОСТАВНЫЕ БЛОКИ

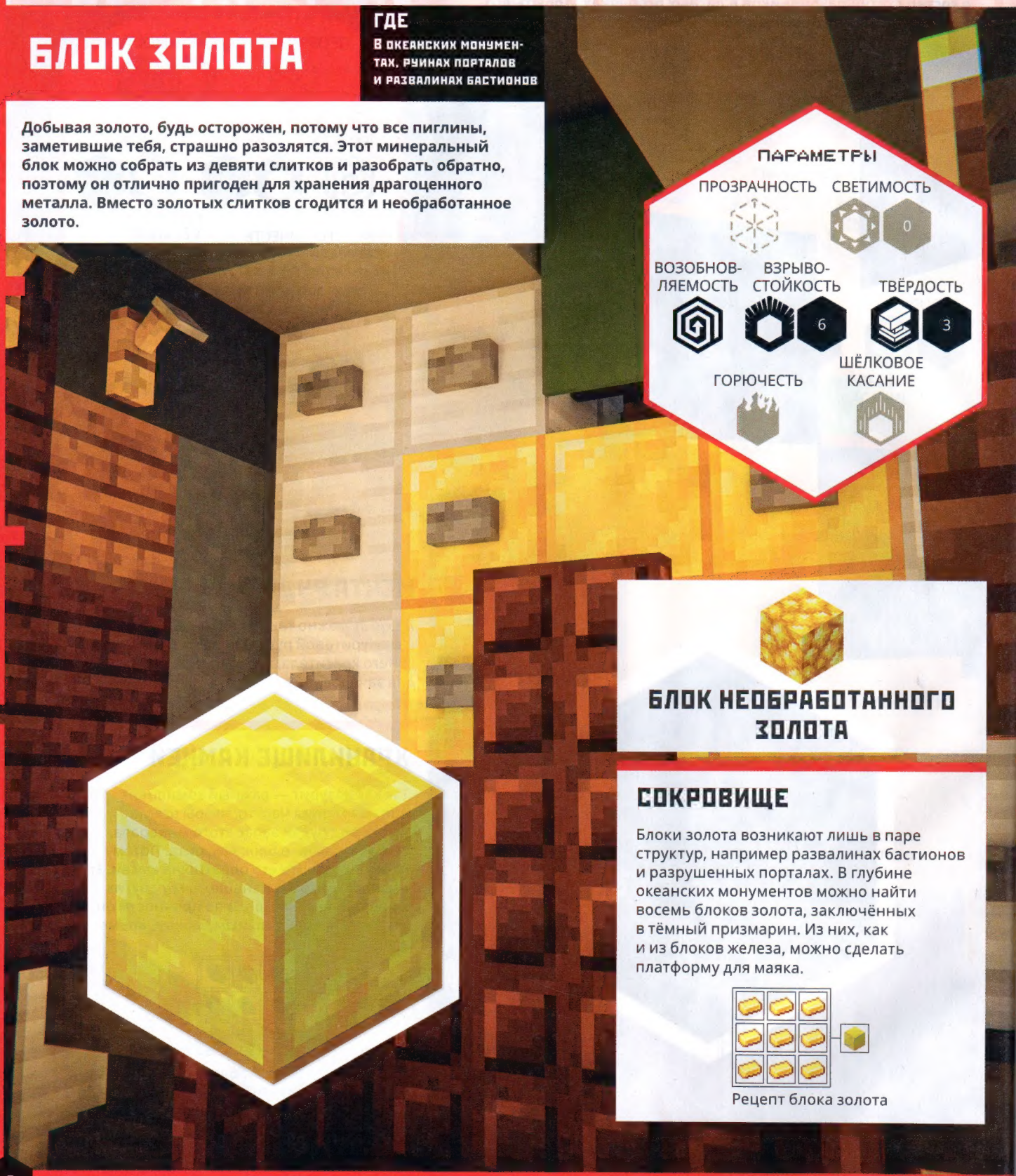
ЧАСТЬ 2

БЛОК ЗОЛОТА

ГДЕ

В ОКЕАНСКИХ МОНУМЕНТАХ, РУИНАХ ПОРТАЛОВ И РАЗВАЛИНАХ БАСТИОНОВ

Добывая золото, будь осторожен, потому что все пиглины, заметившие тебя, страшно разозлятся. Этот минеральный блок можно собрать из девяти слитков и разобрать обратно, поэтому он отлично пригоден для хранения драгоценного металла. Вместо золотых слитков сгодится и необработанное золото.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 6

ТВЁРДОСТЬ 3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

БЛОК НЕОБРАБОТАННОГО ЗОЛОТА

СОКРОВИЩЕ

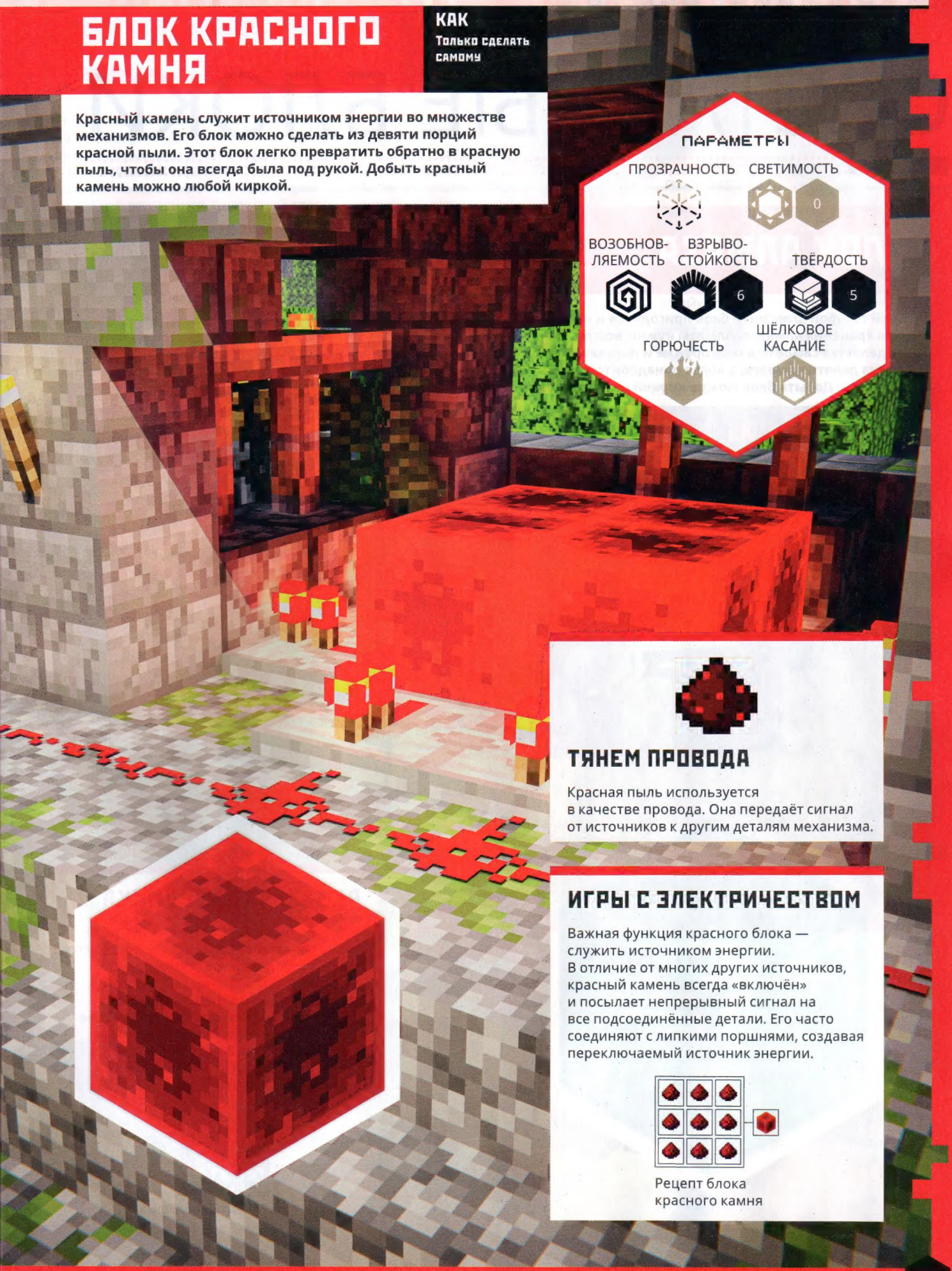
Блоки золота возникают лишь в паре структур, например развалинах бастионов и разрушенных порталах. В глубине океанских монументов можно найти восемь блоков золота, заключённых в тёмный призмарин. Из них, как и из блоков железа, можно сделать платформу для маяка.

Рецепт блока золота

БЛОК КРАСНОГО КАМНЯ

КАК
Только сделать самому

Красный камень служит источником энергии во множестве механизмов. Его блок можно сделать из девяти порций красной пыли. Этот блок легко превратить обратно в красную пыль, чтобы она всегда была под рукой. Добыть красный камень можно любой киркой.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 6

ТВЁРДОСТЬ 5

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ТЯНЕМ ПРОВОДА

Красная пыль используется в качестве провода. Она передаёт сигнал от источников к другим деталям механизма.

ИГРЫ С ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ

Важная функция красного блока — служить источником энергии. В отличие от многих других источников, красный камень всегда «включён» и посылает непрерывный сигнал на все подсоединённые детали. Его часто соединяют с липкими поршнями, создавая переключаемый источник энергии.

Рецепт блока красного камня

СОСТАВНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 3

БЛОК АЛМАЗА

ГДЕ
В лесных особняках или путём крафта

Яркий голубой алмазный блок пригодится и как украшение, и для хранения алмазов. Алмазы нужны всегда, потому что из них делается самое прочное оружие и доспехи. Поэтому сделай блок из девяти алмазов, а когда понадобится, снова разбей его на алмазы. Добыть блок можно киркой не хуже железной.

АЛМАЗНАЯ ЭКОНОМИКА

Найти блок алмаза можно в некоторых комнатах лесного особняка. Он пригодится также в строительстве пирамиды для маяка, хотя это слишком дорогой вариант, можно найти и подешевле. С помощью алмаза можно сделать такие полезные вещи, как стол зачарования и проигрыватель. В первых версиях «Майнкрафта» для блока требовались всего четыре алмаза.

Рецепт блока алмаза

БЛОК ИЗУМРУДА

КАК
Только сделать самому

Угадай, из чего делают изумрудные блоки! Может быть, из ламинарий? Да нет, конечно! Из изумрудов! Эти драгоценные камни можно купить у деревенских жителей или странствующих торговцев. Если положить изумрудный блок на верстак и разбить киркой не хуже железной, он разделится на девять изумрудов. Отличный способ перевозить валюту! Если взять слишком слабую кирку, не выпадет ничего.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 6

ТВЁРДОСТЬ 5

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЗАВИДУЙТЕ!

Натуральный изумрудный блок нельзя найти нигде в мире, его можно только скрафтить. Яркий зелёный цвет хорошо смотрится в постройках. Этот блок может питать энергией маяки, для этого сооруди из него платформу или пирамиду.

Рецепт блока изумруда

СОСТАВНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 4

БЛОК КВАРЦА

ГДЕ
В развалинах бастиона в Нижнем мире

Блок кварца и его варианты — среди самых слабых по прочности, однако широко востребованы за свою красоту. Блок кварца делается всего из четырёх кусков адского кварца, однако, в отличие от других минеральных блоков, его нельзя разделить обратно на куски кварца.

ОБРАБОТКА КВАРЦА

Все варианты кварцевых блоков легко изготовить с помощью камнереза. Чтобы сделать резной блок, надо соединить две кварцевые плиты. Для колонн и кирпичей нужно по два или четыре блока соответственно. Из любого варианта кварца на камнерезе можно сделать плиты и ступени.

Рецепт блока кварца

Рецепт блока резного кварца

БЛОК ГЛАДКОГО КВАРЦА

ГДЕ
В РАЗВАЛИНАХ БАСТИОНА В НИЖНЕМ МИРЕ

В отличие от других кварцевых блоков, блок гладкого кварца по твёрдости и взрывостойкости не уступает каменным блокам. Их можно найти вокруг развалин бастиона в Нижнем мире и добыть любой киркой, однако времени на это уйдёт больше, чем на обычный кварц.

ТАКИЕ РАЗНЫЕ КВАРЦЫ

Блок гладкого кварца можно получить, переплавив в печке всего один блок кварца. Для получения кварцевых плит и ступеней можно взять кварц в любой форме — резной, в виде колонн или кирпича, однако гладкий кварц для этих же целей не годится. Из него можно сделать — как на верстаке, так и на камнерезе — гладкие кварцевые плиты и ступени.

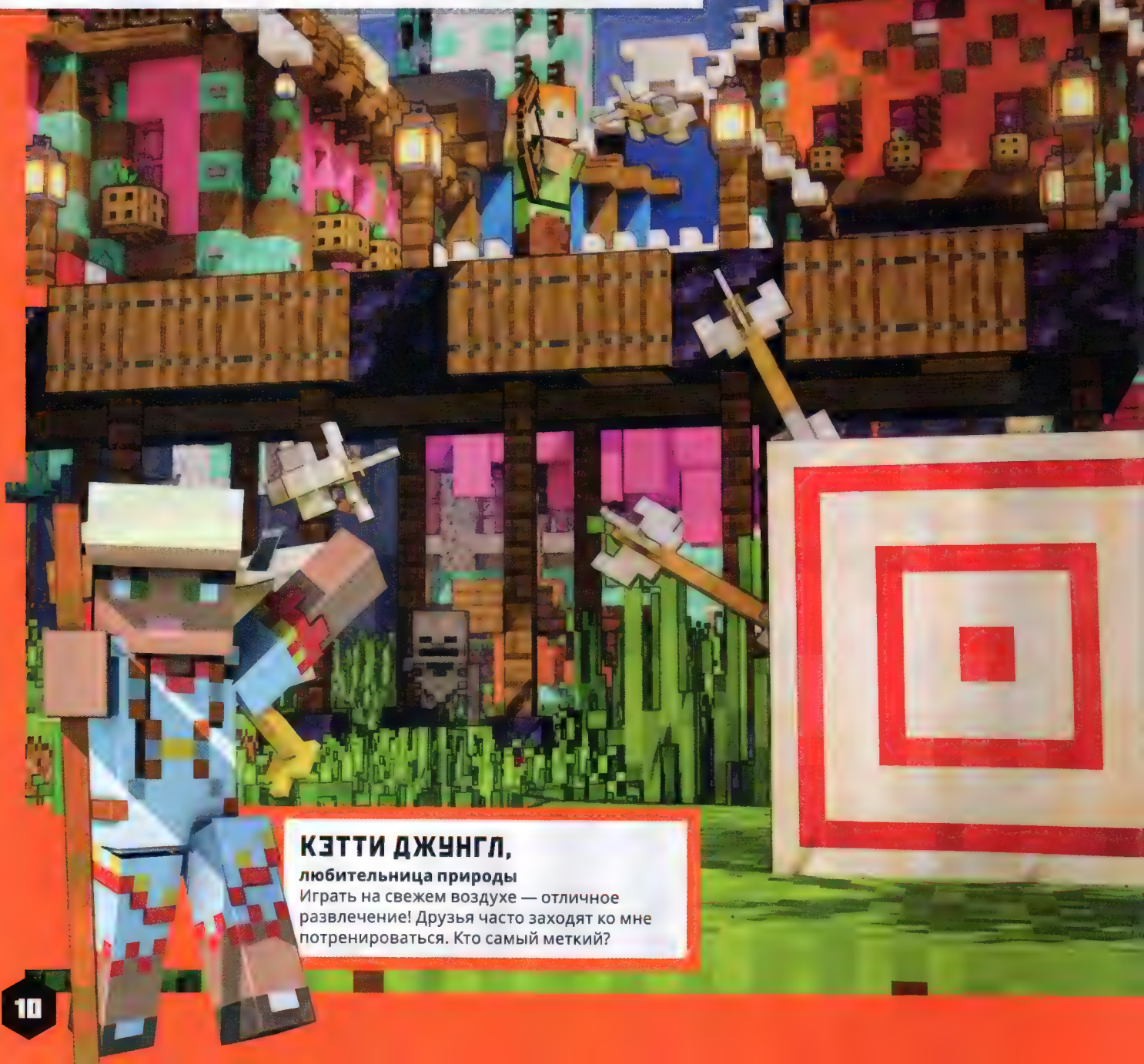
Рецепт блока гладкого кварца

СТРЕЛКОВАЯ ГАЛЕРЕЯ

ЧАСТЬ 1

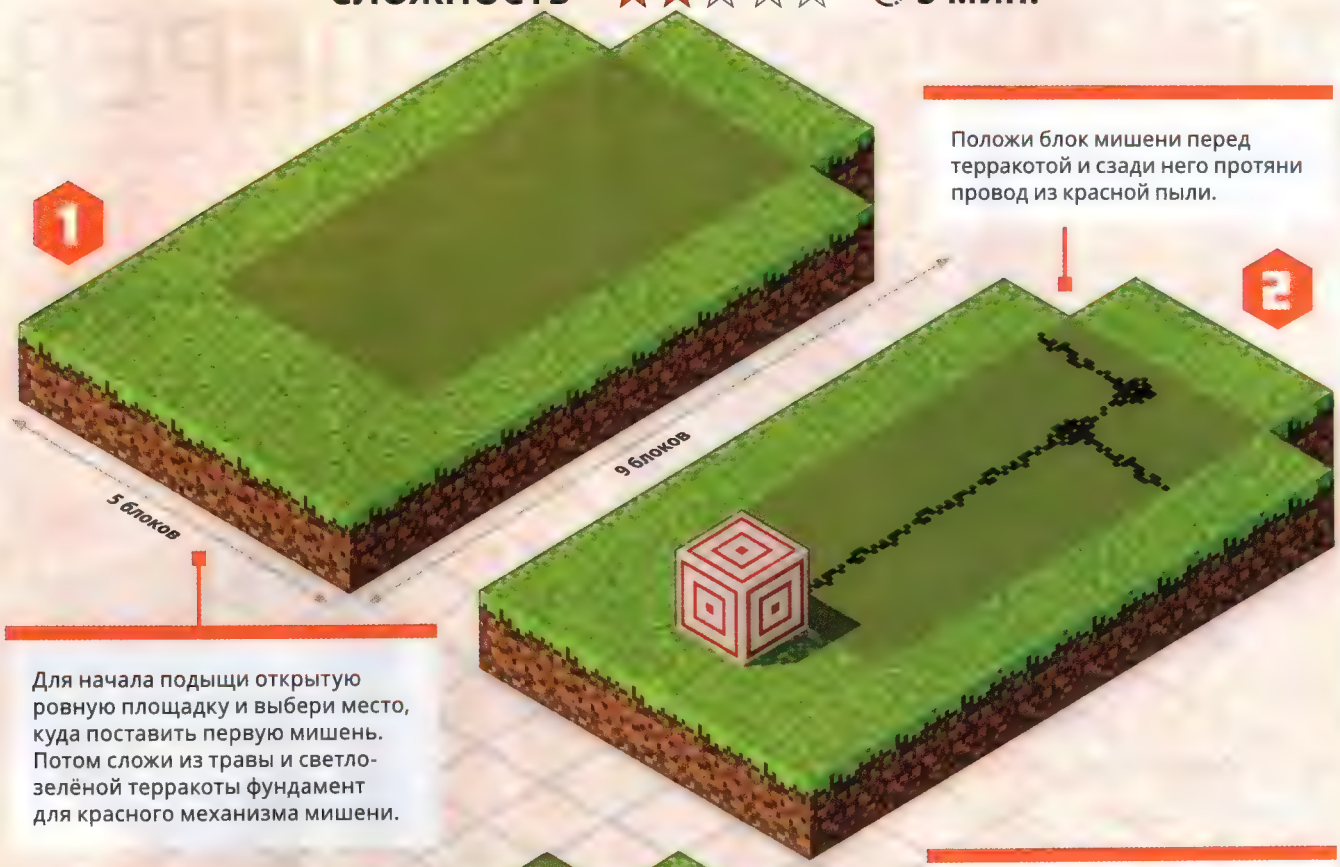
Эта увлекательная мини-игра проверит, умеешь ли ты метко стрелять из лука, швырять яйца и даже выплёскивать зелья! В ней есть хитрая вертикальная передача из красного камня — она может пригодиться и в других механизмах. Пригласи друзей. Кто стреляет лучше всех?

Эту галерею построила моя подруга Кэтти Джунгл. Почитай её советы.



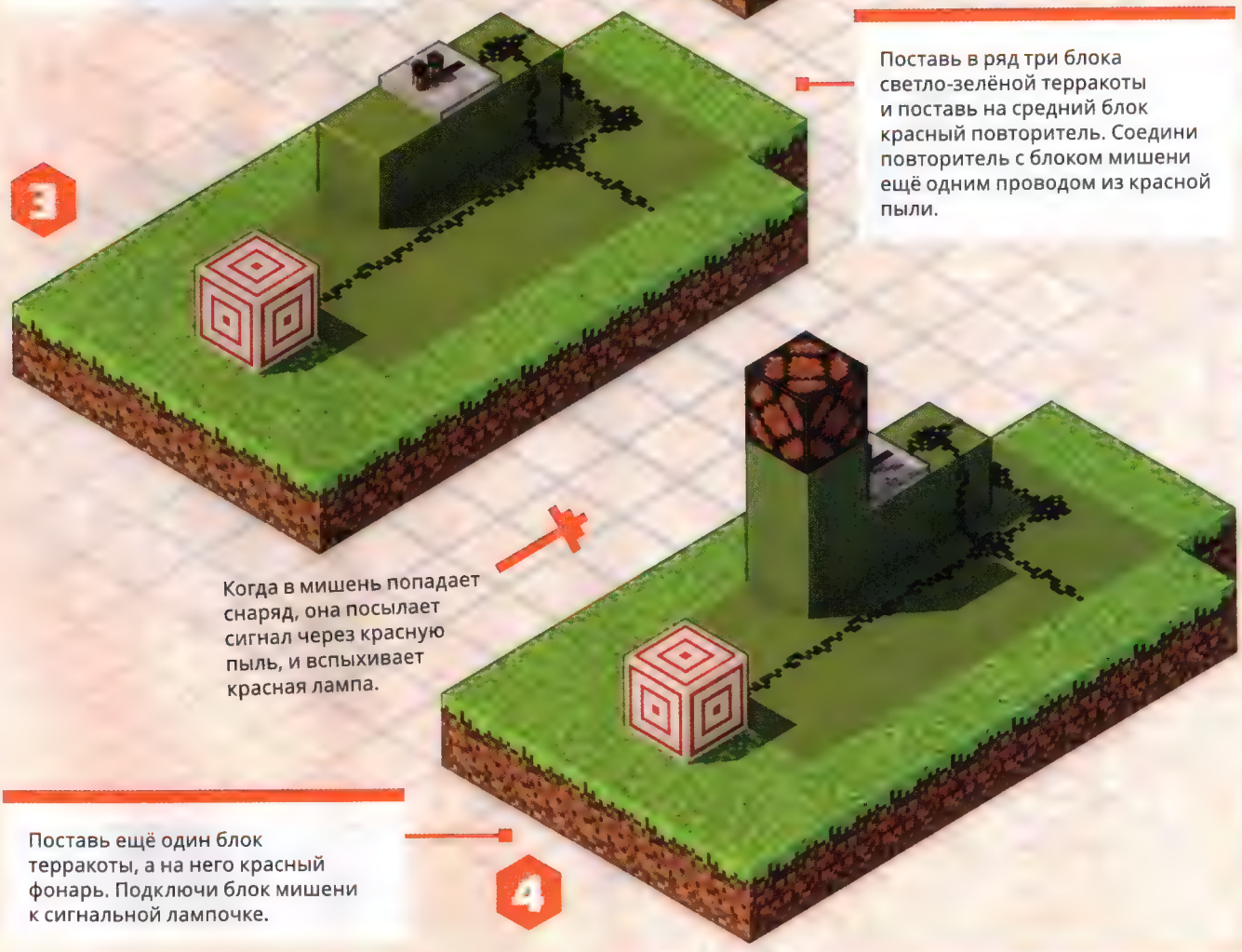
КЭТТИ ДЖУНГЛ,
любительница природы
Играть на свежем воздухе — отличное развлечение! Друзья часто заходят ко мне потренироваться. Кто самый меткий?

СЛОЖНОСТЬ ★★☆☆☆ 5 мин.



Для начала подыщи открытую ровную площадку и выбери место, куда поставить первую мишень. Потом сложи из травы и светло-зелёной терракоты фундамент для красного механизма мишени.

Положи блок мишени перед терракотой и сзади него протяни провод из красной пыли.



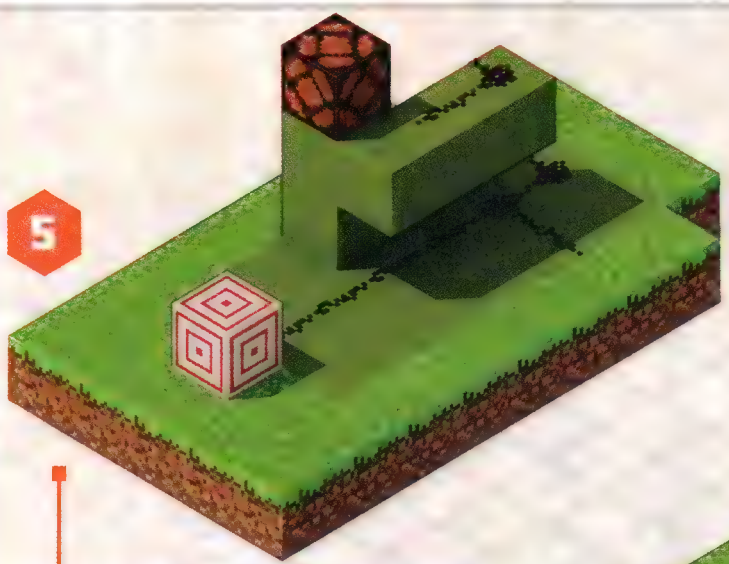
Поставь в ряд три блока светло-зелёной терракоты и поставь на средний блок красный повторитель. Соедини повторитель с блоком мишени ещё одним проводом из красной пыли.

Когда в мишень попадает снаряд, она посылает сигнал через красную пыль, и вспыхивает красная лампа.

Поставь ещё один блок терракоты, а на него красный фонарь. Подключи блок мишени к сигнальной лампочке.

СТРЕЛКОВАЯ ГАЛЕРЕЯ

ЧАСТЬ 2



Поставь ещё три блока светло-зелёной терракоты и протяни провод из двух порций красной пыли.

Добавь ещё одну сигнальную лампочку из блока терракоты и красного фонаря.

Сколько ламп вспыхнет — зависит от точности попадания. Позови друга, и стреляйте по очереди. Кто самый меткий?

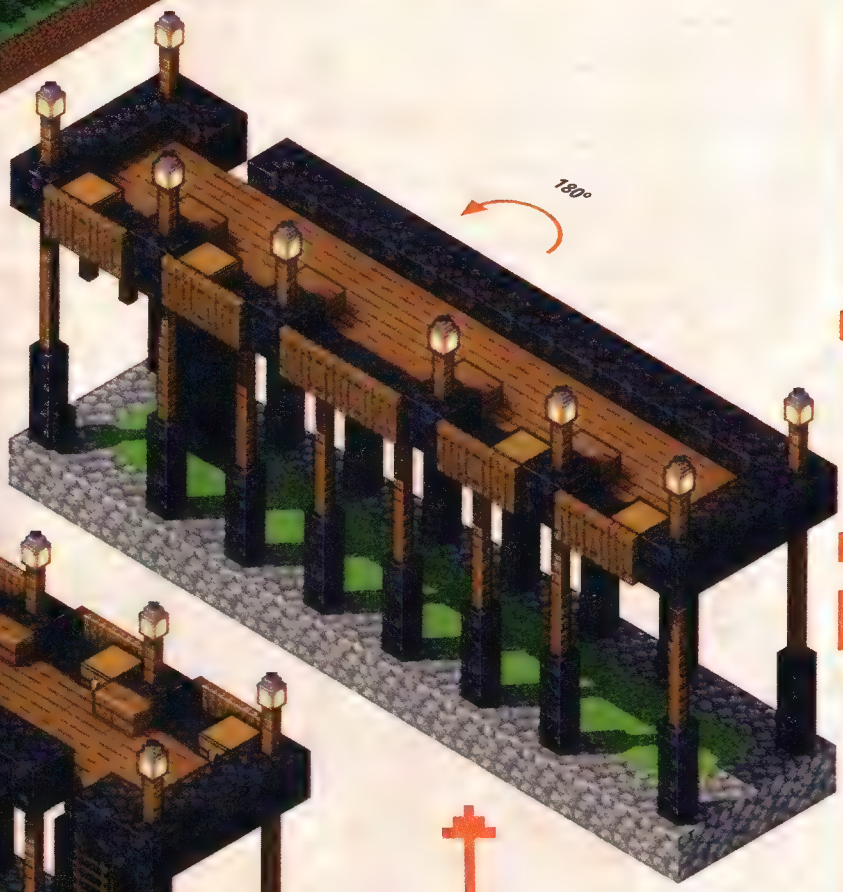
Поставь последнюю, третью сигнальную лампочку из блока терракоты и красного фонаря. Подведи к красному фонарю провод из красной пыли.

В мини-игре может быть сколько угодно мишеней! Просто повторяй шаги 1–8.

Замаскируй красный механизм блоками травы, чтобы гости не догадались, как это устроено. Можешь увеличить сложность игры, поставив несколько мишеней.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Придумай свою мини-игру! Построй сколько хочешь мишеней, расставь их на равных расстояниях и возведи платформу для стрелков. В этой галерее три мишени.



Сооруди высокую платформу, откуда игроки будут стрелять. Можешь сделать её выше или ниже — зависит от того, сколько ты сделал мишеней.

Эта платформа сделана из чернокаменных плит, стен и блоков, а также еловых заборов, плит и ступенек. Наверху стоят сундуки с боеприпасами и фонари для освещения.

УЧЕБНИК ЧАРОДЕЯ

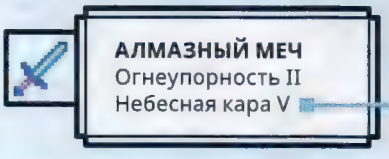
ЧАСТЬ 1

Таинственный процесс наложения чар кажется невероятно сложным, но на самом деле это очень просто. К счастью, всё необходимое можно найти в Верхнем мире.

Советы Монти

УРОВЕНЬ ЧАР

Уровень чар указывается римскими цифрами рядом с названием. У одних чар уровень только первый (I), у других — третий (III), у некоторых может доходить до пяти (V).



Чем выше уровень, тем сильнее чары. Уровень показывается рядом с названием чар. Например, огнеупорность — чары второго уровня, а небесная кара — пятого.

ЦЕНА ЗАЧАРОВАНИЯ

К сожалению, чары не достаются просто так. За всё приходится платить свою цену.

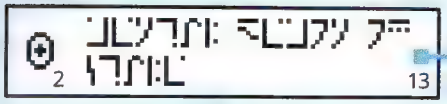
За чары ты расплачиваешься своим уровнем опыта, который достигается на основе очков опыта, а их ты зарабатываешь, когда добываешь минералы, побеждаешь мобов и других игроков, разводишь животных, ловишь рыбу и разжигаешь печи.

Чтобы тебе стали доступны чары, надо достичь определённого уровня опыта. Если чары требуют большого опыта, то, значит, и сами чары будут иметь неплохой уровень, а может быть, тебе достанется сразу несколько видов чар. Это, правда, не гарантия, и фактор случайности тут присутствует.

Чтобы приступить к зачарованию, ты должен достичь хотя бы уровня 1. Твой уровень отображается на панели опыта.

Чары высокого уровня станут доступны для тебя на уровне не ниже 30, но тебе не придётся платить столь высокую цену.

Чем больше твой уровень опыта, тем с большей вероятностью ты получишь чары высокого уровня, хотя этот фактор не единственный.



В этом примере, чтобы получить чары, ты должен иметь уровень опыта 13. Однако эти чары обойдутся тебе в 2 уровня опыта (и 2 куска лазурита).

ВЕС ЧАР

У каждого вида чар есть свой вес. Он указывает, с какой вероятностью тебе достанутся именно эти чары. Чем больше вес чар, тем выше вероятность их появления.

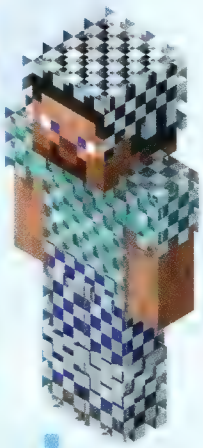
ПЕРВИЧНЫЕ И ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Первичные предметы в режиме выживания можно зачаровать на столе. Вторичные предметы на столе не зачаровываются, но могут перенять чары у зачарованной книги на наковальне.

ВОСПРИИМЧИВОСТЬ К ЧАРАМ

Разные предметы и материалы принимают чары по-разному. Чем выше восприимчивость, тем с большей вероятностью на предмет можно наложить чары высокого уровня или несколько чар сразу. Сравнительная восприимчивость различных предметов и материалов указана в таблице.

МАТЕРИАЛ	ВОСПРИИМЧИВОСТЬ БРОНИ	ВОСПРИИМЧИВОСТЬ МЕЧА И ИНСТРУМЕНТОВ
ДЕРЕВО	НЕТ	15
КОЖА	15	НЕТ
КАМЕНЬ	НЕТ	5
ЖЕЛЕЗО	9	14
КОЛЬЧУГА	12	НЕТ
АЛМАЗ	10	10
ЗОЛОТО	25	22
КНИГА	1	1



Как видишь, наивысшая восприимчивость к чарам у золота, и зачаровать его легче всего, но золотые инструменты, доспехи и оружие самые непрочные и быстро изнашиваются. У алмаза восприимчивость меньше, но он самый прочный материал и прослужит дольше, чем золото.

Кольчужные доспехи самому сделать нельзя, но можно купить у деревенских оружейников.

УЧЕБНИК ЧАРОДЕЯ

ЧАСТЬ 2

ЧАРЫ-СОКРОВИЩА

Чары-сокровища встречаются редко. Их нельзя создать на столе, зато можно найти предметы с такими чарами в путешествиях. Главное — знать, где искать.

Ты можешь выудить предмет с чарами-сокровищем, когда ловишь рыбу.

Деревенские жители могут предложить тебе такой предмет в обмен.

Чары-сокровища могут лежать в натурально сгенерированных сундуках.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ЧАРЫ

На столе зачарования на один предмет можно наложить чары нескольких видов. Однако, пока не закончишь процесс, не узнаешь, какие именно дополнительные чары тебе удались. На один предмет можно наложить не больше пяти видов чар.

АЛМАЗНЫЙ МЕЧ
Заговор огня II
Небесная кара V
Отбрасывание II
Мародёрство III

НЕСОВМЕСТИМЫЕ ЧАРЫ

Иногда одни чары несовместимы с другими, то есть их нельзя накладывать на один и тот же предмет. Чтобы избежать разочарований, соблюдай следующие правила.

1. Любой эффект несовместим сам с собой. Нельзя наложить на предмет две копии одних и тех же чар.
2. Все защитные чары несовместимы друг с другом, поэтому выбирай только один вид. К защитным чарам относятся взрывостойкость, лёгкость, огнеупорность, защита от снарядов и защита.
3. Все чары, наносящие урон, несовместимы друг с другом, поэтому выбирай только один вид. К таким чарам относятся острота, небесная кара и бич членистоногих.
4. Шёлковое касание несовместимо с удачей.
5. Чары подводной ходьбы и ледяной поступи несовместимы.
6. Починка несовместима с бесконечностью.

ЗАЩИТНЫЕ ЧАРЫ ДЛЯ ДОСПЕХОВ

Все защитные чары, перечисленные в таблице, имеют свой фактор защиты. Если защитные чары наложены на несколько деталей доспеха, надетых одновременно, то их факторы защиты складываются, однако не могут превысить 20. На этом уровне причинённый тебе урон снижается на максимально возможную величину, то есть на 80%.

В таблице показан фактор защиты для чар разного уровня.

ЧАРЫ	ВИД УРОНА	УРОВЕНЬ I	УРОВЕНЬ II	УРОВЕНЬ III	УРОВЕНЬ IV
ЗАЩИТА	ЛЮБОЙ	1	2	3	4
ОГНЕУПОРНОСТЬ	ОГОНЬ, ЛАВА И ОГНЕННЫЕ ШАРЫ ИФРИТОВ	2	4	6	8
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ	ВЗРЫВЫ	2	4	6	8
ЗАЩИТА ОТ СНАРЯДОВ	СТРЕЛЫ, ОГНЕННЫЕ ШАРЫ ИФРИТОВ И ГАСТОВ	2	4	6	8
ЛЁГКОСТЬ	УРОН ОТ ПАДЕНИЯ	3	6	9	12

Хочешь немного сэкономить? Можно получить максимальный уровень защиты от некоторых видов урона, надев всего три детали доспехов. Например, надень две детали, зачарованные на взрывостойкость IV (каждый с фактором защиты 8) и одну с чарами защиты IV, и ты получишь защиту от взрывов с фактором 20.

УЧЕБНИК ЧАРОДЕЯ

ЧАСТЬ 3

НАТУРАЛЬНЫЕ ЗАЧАРОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Если у тебя не хватает снаряжения или опыта для чародейской работы, не отчаивайся. Существует много натурально сгенерированных зачарованных предметов, надо только их найти.

ТОРГОВЛЯ С ДЕРЕВЕНСКИМИ ЖИТЕЛЯМИ

Иногда деревенские жители предлагают зачарованные предметы на обмен. У рыбаков бывают зачарованные удочки, у библиотекарей — зачарованные книги, у кузнецов — зачарованные доспехи и т. п. Деревенских жителей можно встретить в пустынях, на равнинах, в саванне, тайге и на ледяных равнинах.

РЫБНАЯ ЛОВЛЯ

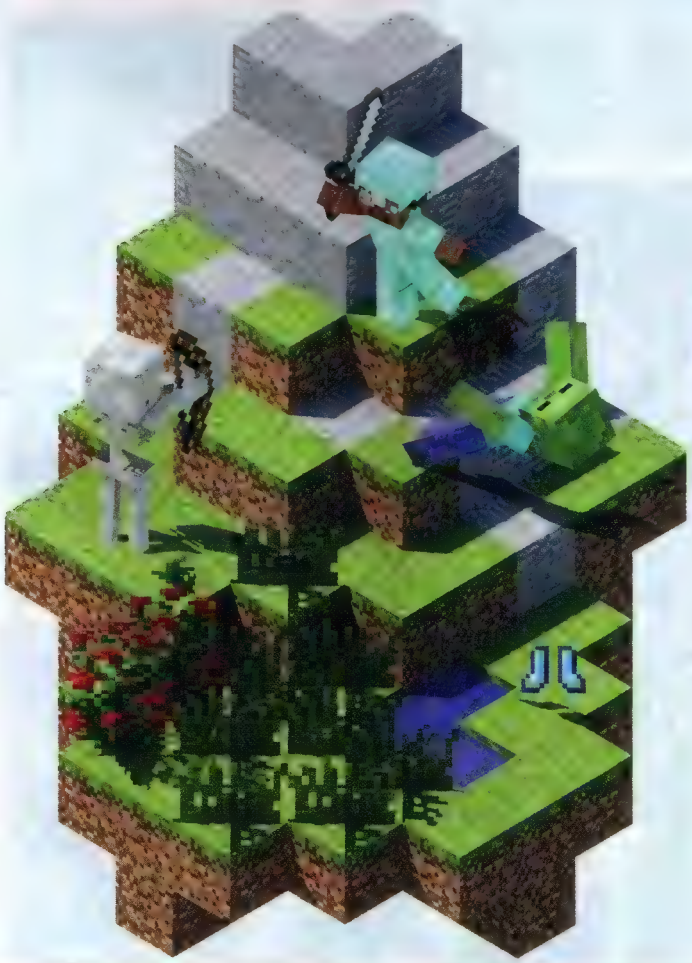
В воде скрывается много сокровищ — есть шанс выловить зачарованную книгу, лук или удочку.

НА ЗАМЕТКУ

Священники на четвёртом круге торговли могут предложить тебе интересный предмет — зелье опыта. Если бросить его на любой твёрдый блок, выпадет 3–11 сфер опыта. Такая бутылка обойдётся тебе в 3–11 изумрудов, но будет очень полезна, если хочешь что-нибудь зачаровать, а очков опыта не хватает.

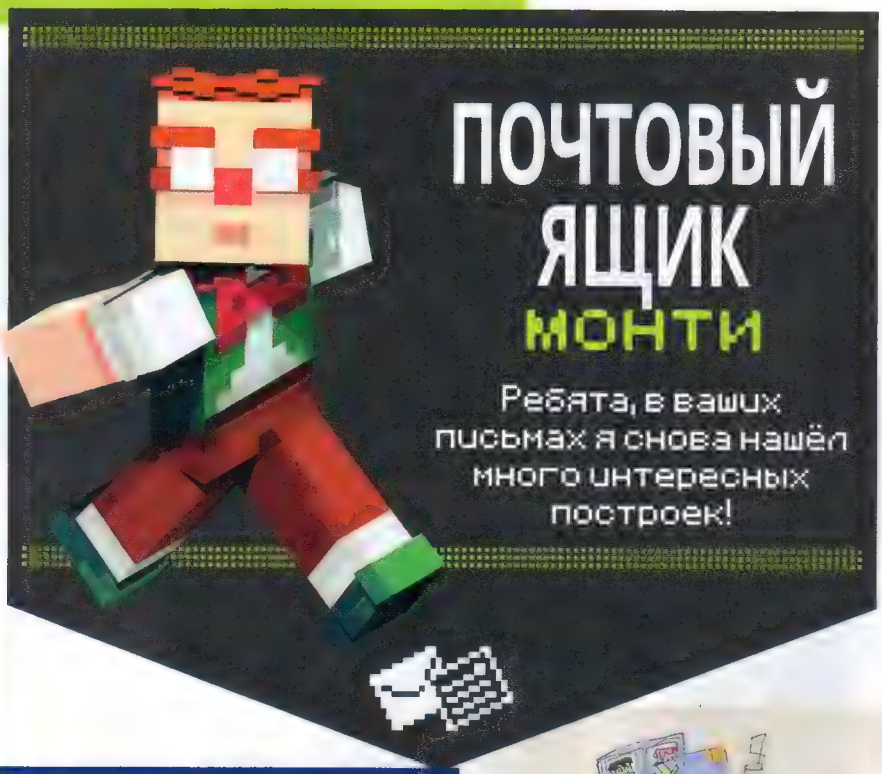
МОБЫ

Зомби, скелеты и зомби-свинолюди при гибели могут ронять зачарованные доспехи или оружие.



СУНДУКИ КРАЯ

В городах Края или на внешних островах можно найти сундуки, в которых лежат зачарованные доспехи, инструменты или оружие.



ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

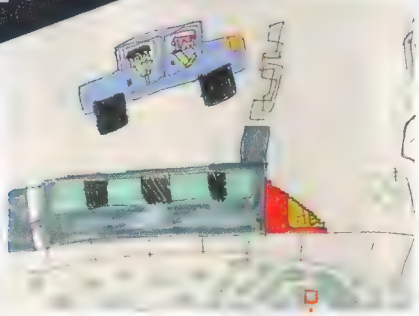
Ребята, в ваших письмах я снова нашёл много интересных построек!

МОБЫ-БОССЫ

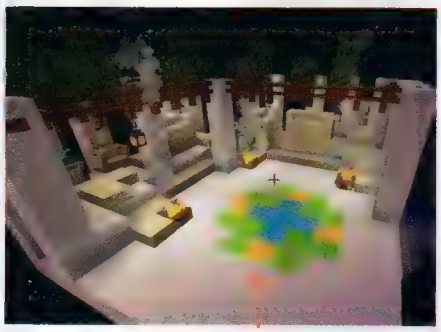
Привет, Монти! Меня зовут **Тимур, мне почти 7 лет. Я из Санкт-Петербурга**. Я построил Дом-Рыбку. Под водой меня не найдут. Я хочу тебя спросить, Монти. Какие бывают боссы в «Майнкрафте»?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

В «Майнкрафте» два босса. Главный — дракон Края, более слабый — иссушитель.



Ева, 9 лет, из Краснодара нарисовала Гарри Поттера в «Майнкрафте».



Тео Доминик, 7 лет, построил амфитеатр с обложки журнала 4/2024 и приглашает всех на свою сцену.

КОМПАРАТОР

Здравствуй, дорогая Искра! У меня вопрос: компаратор или повторитель нужны для того, чтобы сделать сигнал красного камня более долгим? **Саша, 7 лет**.

ОТВЕЧАЕТ ИСКРА

Здравствуй, Саша! Компаратор и повторитель — блоки для схем из красного камня. Компаратор может сравнивать два сигнала красного камня между собой и вычитать один сигнал из другого. А повторитель может усиливать сигнал, передавая его ещё на 15 блоков.

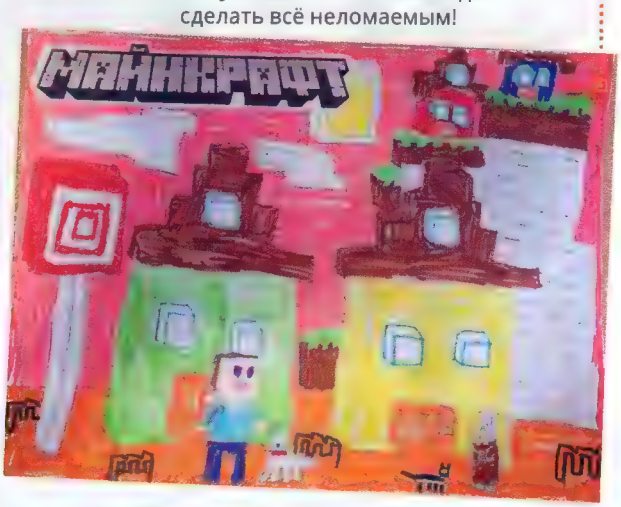
Артём, 7,5 лет, нарисовал граффити.

СЛАДКАЯ ДЕРЕВНЯ

Здравствуй, Монти, меня зовут **Аня, мне 9 лет. Я из Екатеринбурга**. Я нарисовала сладкую деревню, в этой деревне живут добрые жители и один игрок. Тут всё из сладкого, крыши из шоколада, сами дома из пастилы разного цвета, двери из вафли, а вместо деревьев леденцы! Чтобы у жителей деревни не заболели животы, игрок сделал всё, кроме деревьев, неломаемым. Советую прийти сюда тебе!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Здравствуй, Аня! Замечательная деревня получилась. И отличная идея — сделать всё неломаемым!



НАМ ПОНРАВИЛОСЬ!

Никите из Санкт-Петербурга понравился рисунок **Серёжи из Сыктывкара** (4/2024).

Паша из Санкт-Петербурга хвалит мини-деревню **Ефима** (8/2023): «*Она классная!*»

Владу нравится дом **Кирилла, 12 лет** (8/2023): «*Очень хорошо получилось! Я сделал такой же в игре*».

Ксюша, 9 лет, хочет похвалить **Кирилла** (8/2023) и другого **Кирилла** (4/2024).

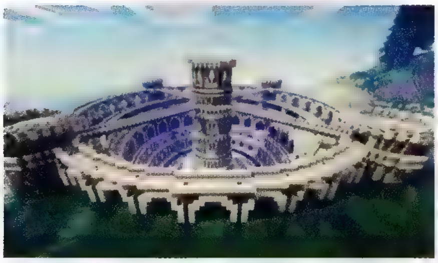
НОТЧ

Привет, Монти! Расскажи, пожалуйста, кто такой Нотч. **Лёня, 9 лет**.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Лёня! Настоящее имя Нотча — Маркус Перссон. Он программист из Швеции. Нотч придумал и создал игру «Майнкрафт».

Эту фигурку построил **Тимофей, 8 лет, из Малоярославца**.



Этот замок построил **Никита, 10 лет**, вместе с другом.

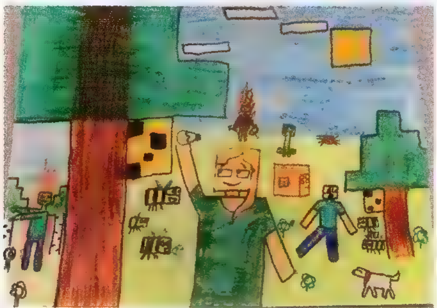


Рисунок **Самира, 11 лет, из Набережных Челнов**.

НЮХАЧ

Привет, Монти! Расскажи, кто такой нюхач.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Нюхач — большой дружелюбный моб. Он вылупляется из яйца. Нюхач может находить в земле древние семена декоративных растений — огнецветов и кувшинниц.

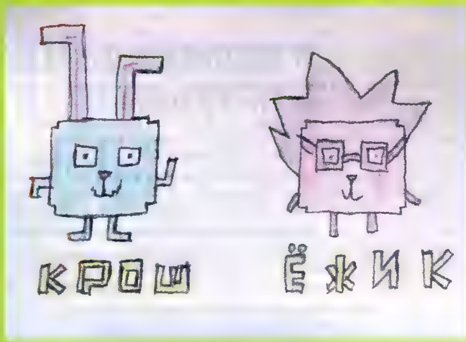
ВАШЕ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, по-настоящему мне нравятся все ваши рисунки!

Это Крипер и малыш криперёнок. Нарисовал **Марк, 7 лет, Нижний Новгород**

Иван, 9 лет, из Кишинёва нарисовал железного голема.

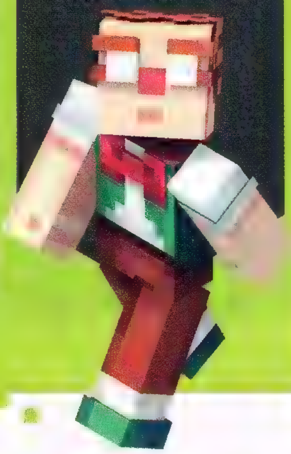


Глеб, 10 лет, из Королёва любит «Майнкрафт» и мультсериал «Смешарики». Он нарисовал Кроша и Ёжика в кубическом стиле.

Сергей, 12 лет, из Сыктывкара нарисовал дом на курьих ножках в стиле «Майнкрафта». Очень уютное жилище!

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».



СЕТЕВАЯ ИГРА

ЧАСТЬ 1

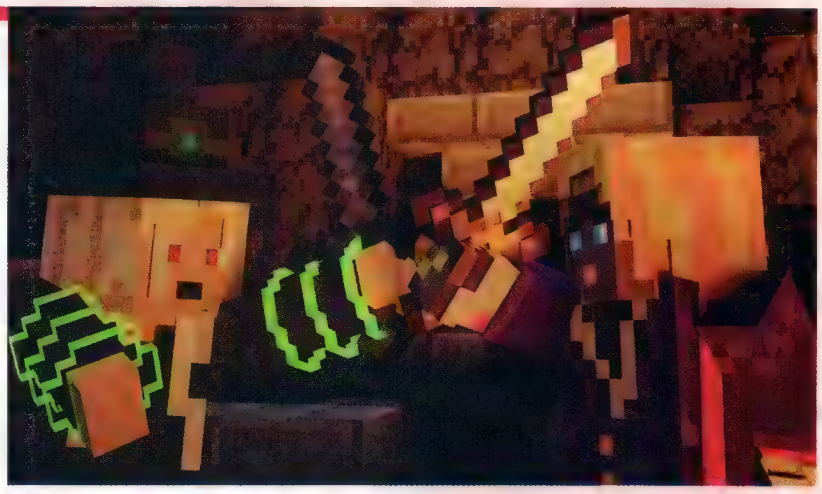
Ты одолел в бою всех мобов Верхнего мира, Края и Нижнего мира, однако главное испытание ещё впереди. Сразись с другими игроками!

ЧТО ТАКОЕ СЕТЕВАЯ ИГРА?

Так называется режим, в котором ты сражаешься с настоящими людьми, а не с игровым искусственным интеллектом. В этом режиме «Майнкрафт» не меняется — ты всё так же размахиваешь мечом и стреляешь из лука, только в противниках у тебя другие игроки.

Я ДОЛЖЕН ДРАТЬСЯ С ДРУЗЬЯМИ?

Если хочешь, можешь и подраться, но можно создать и мирные многопользовательские моды. Например, полосу препятствий для гонок, или трассу для полётов на элитрах, или тир, где можно пострелять из лука на меткость. Существуют десятки таких модов. Попробуй и выбери тот, который понравится.



Я ОДИН ПРОТИВ ВСЕГО МИРА?

Не обязательно. Всё зависит от выбранного мода. Почти все моды можно приспособить для командной игры. Сражаться можно не только один на один, но и, например, трое на трое. Или проходить полосу препятствий на время, суммируя результаты в каждой команде.

Даже великие программисты не могут наделить мобов искусственным интеллектом, равным человеческому. Вот почему многие любят сетевую игру. Если хочешь помериться силами с другими игроками, прочитай наши советы.

Я С ВАМИ! КАК ВОЙТИ В ИГРУ?

Хороший вопрос. Имей в виду — сетевую игру можно затеять в любом мире. Просто пригласи туда реальных игроков! Для этого существуют различные возможности, и на следующих страницах мы перечислим самые простые варианты для Bedrock Edition.

СЕТЕВАЯ ИГРА

ЧАСТЬ 2

ТВОЙ МИР — ТВОИ ПРАВИЛА

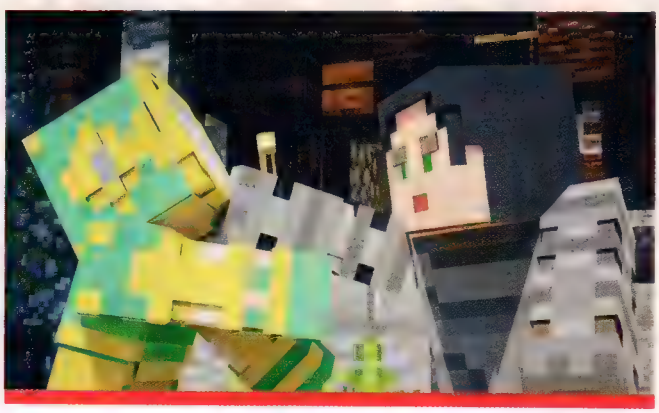
Создавая новый мир, ты сможешь по своему усмотрению задать ряд его параметров. В любой момент можно изменить свойства уже существующего мира. Давай посмотрим, как это делается.

РЕЖИМ ИГРЫ

Для строительства боевых арен лучше подходит творческий режим. А для битвы переключайся в режим выживания или приключений, где невозможно ломать некоторые блоки.

РАЗРЕШЕНИЯ ДЛЯ ГОСТЕЙ

Этот параметр задаёт, насколько сильно игрок может изменять мир. Для сетевых боёв лучше выбрать вариант «участник», тогда игрок сможет ломать блоки и драться с мобами и другими игроками.



ДРУЖЕСКИЙ ОГОНЬ

Этот переключатель определяет, могут ли игроки наносить урон друг другу в твоём мире. Когда начнётся бой, включи его!

СПАУН МОБОВ

Если мобы не связаны с игрой, которую ты строишь, им там нечего делать. Отключи для них возможность спауниться.

Итак, твой мир готов, друзья в сборе, и теперь тебе хочется узнать, как превратить его в арену для боёв. Эти советы помогут тебе уверенно вступить в игру.

КТО ХОЧЕТ ПОИГРАТЬ?

В меню настроек есть ещё несколько тонкостей. В первую очередь проверь, включён ли многопользовательский режим, иначе никто не сможет войти в твой мир!

Во-вторых, зайди в параметры своего аккаунта в Microsoft и установи одно из значений. Если поставишь «Friends only», то в игре могут участвовать только твои друзья. Если поставишь «Friends of Friends», то твои друзья смогут пригласить в игру своих приятелей.

В СТИЛЕ БУДУЩЕГО

ЧАСТЬ 1

Этот дом полон необычных деталей. Яркие краски, газон на крыше, ограда из кактусов. А внутри – освещение из красного камня!

Этот домик построил мой друг Стивен Звездочёт. Почитай его советы!

ВИД СВЕРХУ

ВИД СПЕРЕДИ

ВИД СБОКУ

Основные блоки

СТИВЕН ЗВЕЗДОЧЁТ,
ксеноархеолог
Путешествуя по дальним мирам, я видел много необычных зданий. Они вдохновили меня, и я возвёл базу в футуристическом стиле.

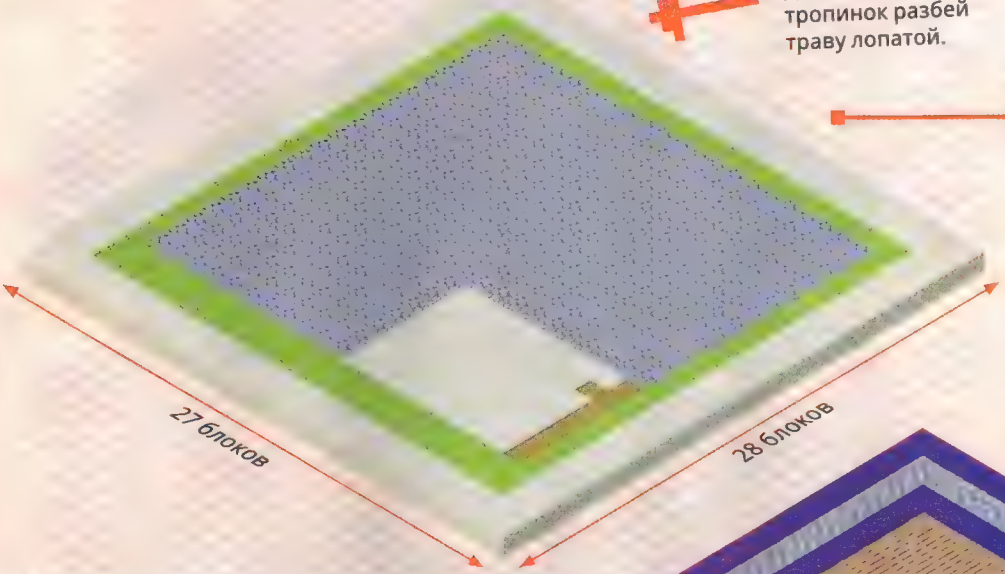
СЛОЖНОСТЬ ★★★★☆ 90 мин.

Постарайся планировать заранее. Если встроить светильники в фундамент, можно спрятать громоздкие механизмы из красного камня и создать красивое освещение. Такой метод помогает в разных ситуациях.

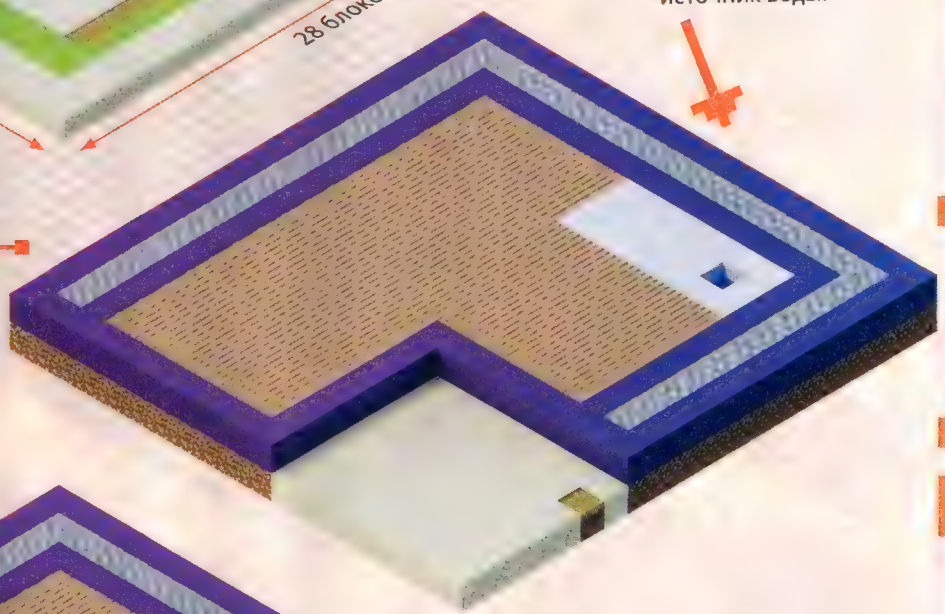
Для постройки тропинок разбей траву лопатой.

1

Сначала подготовь стройплощадку из травы и песка. Вокруг здания высится защитный периметр.



Среди блоков кварца спрятан источник воды.



Уложи фундамент из досок тропического дерева, синей терракоты, булыжника и кварца. Установи в ванной источник воды.

2

Сооруди дворик из плит и ступенек тропической древесины. Перевёрнутые блоки лестниц сделают дворик приподнятым. Укрась наружное пространство замшелым булыжником и источниками воды.

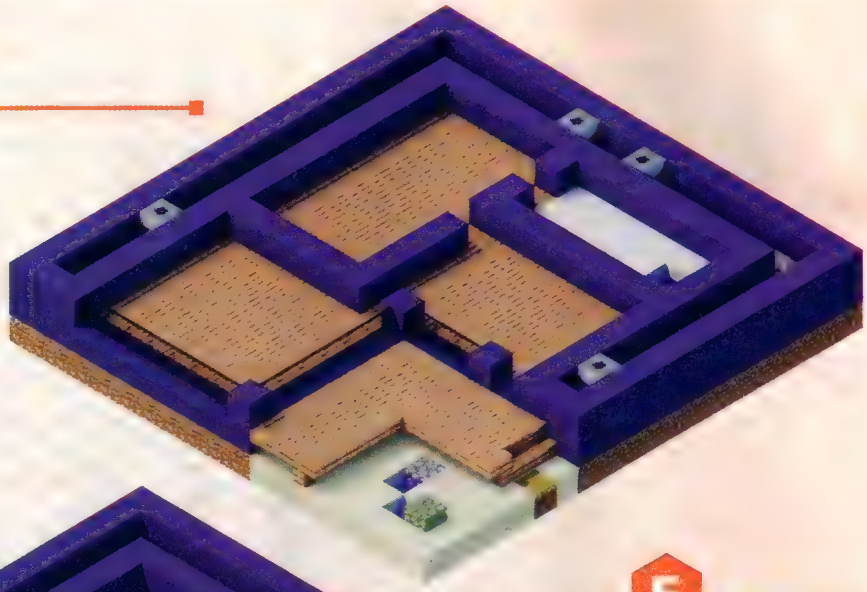
3

В СТИЛЕ БУДУЩЕГО

ЧАСТЬ 2

Начинай возводить стены из синей терракоты и серого окрашенного стекла. Чтобы освещение на красном камне заработало, тщательно выполни эти инструкции. Положи плиты в стены, как показано, потом насыпь на каждую красной пыли.

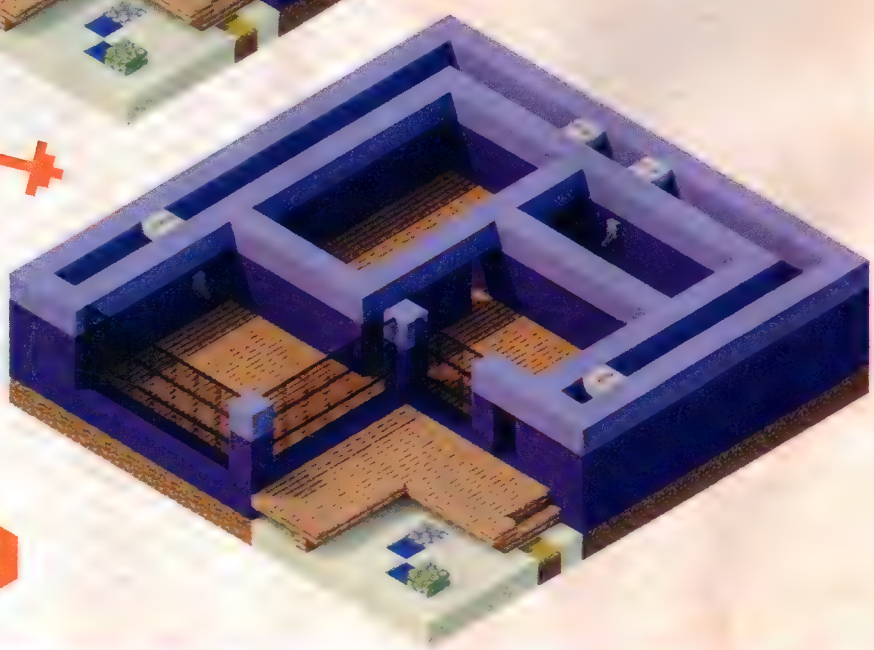
4



5

Уложи на стены ещё одно кольцо блоков. Установи рычаги, как показано, потом добавь к каждой сигнальной лестнице плиту и красную пыль.

Эта сигнальная лестница соединяет рычаги со светильниками.

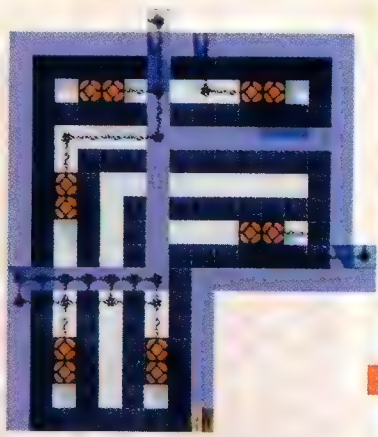


Положи на стены ещё один слой синей терракоты. Удлини каждую сигнальную лестницу.

6

Продолжай строить стены. Поверх серого окрашенного стекла положи ступеньки из гладкого кварца. Затем установи на каждую сигнальную лестницу последнюю плиту с красной пылью.

7



ВИД СВЕРХУ

Затем сооруди потолок из светло-синей терракоты, плит гладкого кварца и плит полированного чернокамня, оставив просветы, как показано.

8

9

Пора строить красную систему освещения. Положи ещё одно кольцо светло-синей терракоты, как показано, затем установи красные лампы и подключи их к сигнальным лестницам, проложив дорожки из красной пыли.

В СТИЛЕ БУДУЩЕГО

ЧАСТЬ 3

10

Затем спрячь осветительную систему под газоном из травы и подзола. Построй лестницу из тропической древесины, ведущую на крышу, и проложи по газону тропинку.

Построй вокруг газона забор из тропической древесины и расставь факелы, чтобы отпугнуть мобов. Из акациевых люков сделай перила на лестнице. Расставь кнопки из тропической древесины, как показано.

11

Почему бы не осветить пруд морскими огурцами?

12

Выкопай пруд и установи приподнятую лужайку из травы. Потом укрась газон — идеи на стр. 32–33.

Затем создай необычные деревья и посади вдоль периметра высокую траву. Добавь побольше листвы.

13

Эти деревья сделаны из акациевых брёвен и листвы.

14

Окружи здание защитным периметром. Построй стену из светло-серой терракоты и плит гладкого камня, установи на входе железную дверь с кнопками. С помощью датчика дневного света освети базу красными лампами.

Напоследок высади кольцо кактусов. Расставь их через два блока друг от друга. Ни один враг не проникнет внутрь, не поцарапавшись.

15

В СТИЛЕ БУДУЩЕГО

ЧАСТЬ 4

СКЛАД

Твоя футуристическая база в полной готовности. Здесь даже есть просторное хранилище для ценных ресурсов.

ОТДЕЛКА

САД НА КРЫШЕ

По этой лестнице легко подняться к саду на крыше.

ФОЙЕ

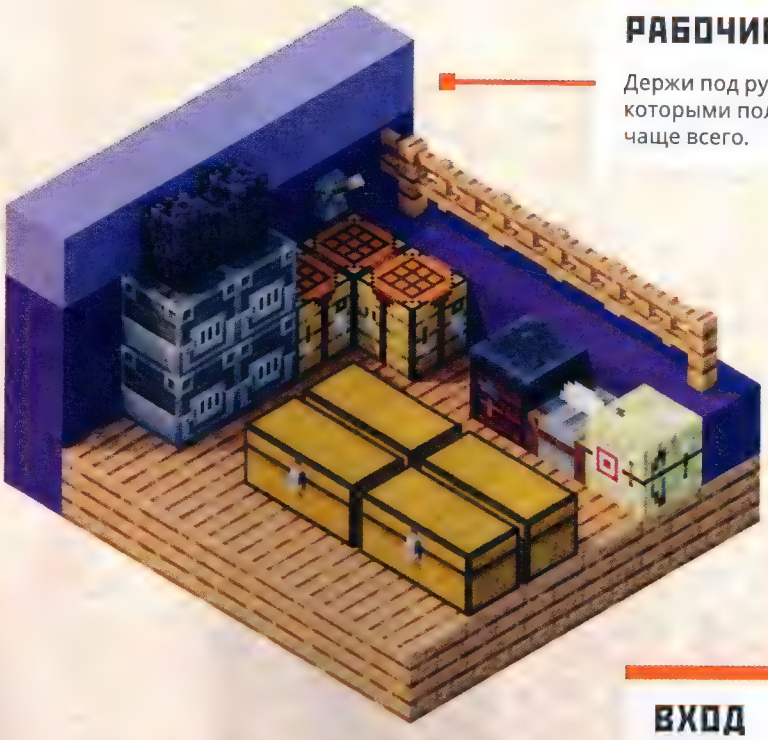
В этом просторном зале ты будешь встречать гостей. Можешь добавить побольше деталей, например установить стойку для доспехов, куда друзья будут вешать элитры.

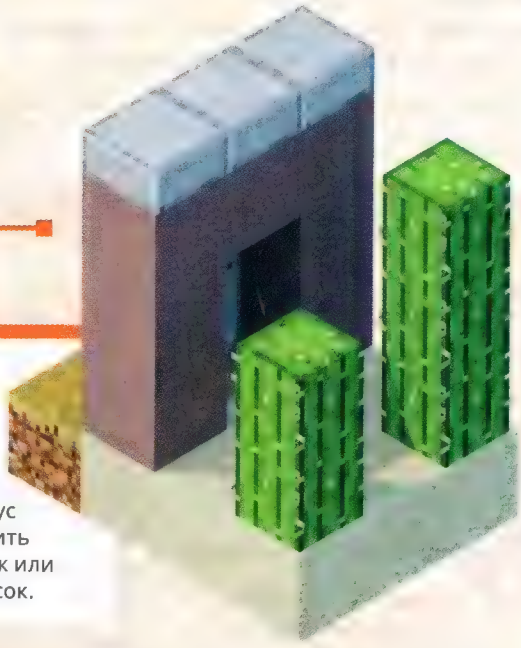
МАСКИРОВКА

Хоть база и футуристическая, всё равно можешь добавить зелени и цветов.

РАБОЧИЕ БЛОКИ

Держи под рукой блоки, которыми пользуешься чаще всего.



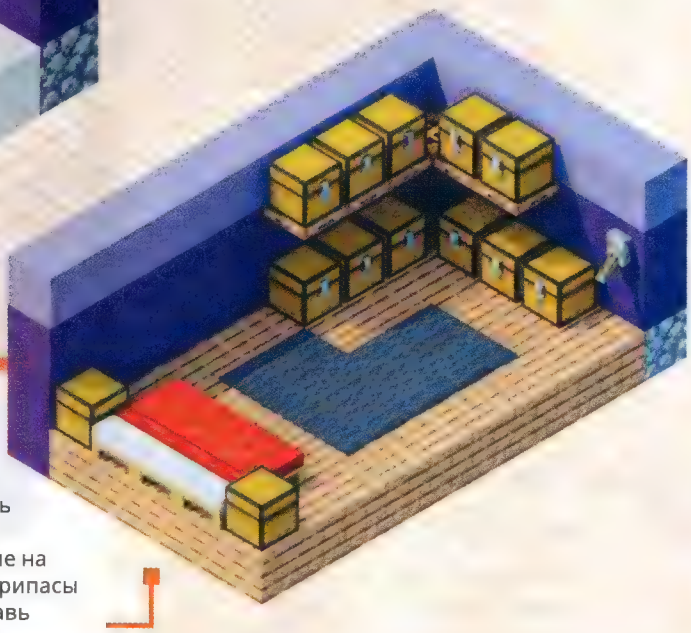


ВХОД

Защити вход кактусами и железной дверью. Кактус можно посадить только в песок или в красный песок.

ВАННАЯ

Их можно сделать простыми. На примере — душевая с раковиной и стоком для воды.



ЖИЛАЯ КОМНАТА

Эта база строилась с прицелом на выживание, а не на комфорт! Держи припасы под рукой — поставь сундуки поближе.

ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ

ЧАСТЬ 1

Таинственные руины — нередкое зрелище в океанских глубинах. Никто не знает, откуда они взялись и кто в них жил. Кто знает, может быть, неведомые жильцы были вынуждены оставить свои жилища, когда поднималась вода? На этих страницах мы расскажем, какие бывают руины и что в них полезного.

ХОЛОДНЫЕ ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ

1. Руины бывают разных размеров — иногда это башня, а иногда маленькая хижина.

2. В некоторых холодных руинах попадается обожжённая керамика и морские фонари.

3. Холодные руины встречаются в замёрзшем и холодном океанах.

4 Частенько в стенах встречаются редкие блоки, такие как призмарин и магма.

5 Почти во всех таких руинах есть сундуки, в которых можно найти множество вещей — от изумрудов и до карты сокровищ.

6 Руины состоят из камня и кирпичей, поэтому на дне их плохо видно.

7 Часто бывает, что сразу несколько зданий стоят недалеко друг от друга.

ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ

ЧАСТЬ 2

ТЁПЛЫЕ ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ

1

В тёплых руинах часто попадаются блоки полированного гранита и диорита.

СОВЕТ

В руинах можно устроить себе аварийное убежище и укрываться там, если под водой станет слишком опасно.

2

Тёплые руины встречаются в прохладном и тёплом океанах.

НА ЗАМЕТКУ

В редких случаях руины генерируются не в воде, а на берегу.

3

Сделаны руины из песка и песчаника, поэтому на песчаном дне их плохо видно.

4

Среди развалин иногда возвышаются повреждённые арки.

5

Как и в холодных руинах, в большинстве тёплых руин можно найти сундуки.

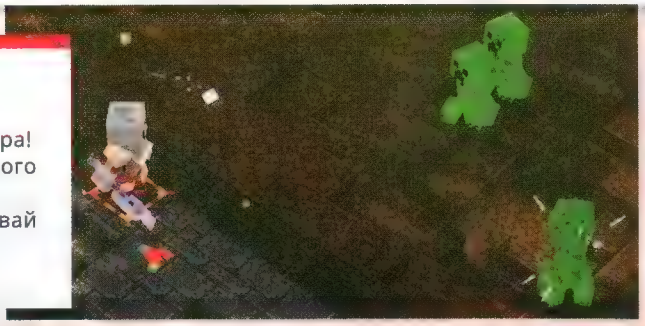
МОНСТРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ЧАСТЬ 1

В загадочных Подземельях водятся грозные чудовища. Одни из них перебрались сюда из обычного «Майнкрафта», другие обитают только в этом мире. Узнай о них побольше!

КРИПЕР

Невозможно представить себе игру «Майнкрафт» без крипера! Эти взрывающиеся монстры очень опасны. Достаточно одного или двух взрывов, и твоя игра будет окончена. Эти взрывы ранят не только тебя, но и твоих врагов, так что смело взрывай криперов возле других монстров. Между прочим, чары Охлаждение мешают криперу взорваться.



СКЕЛЕТ

Скелеты — это нежить. Полуживые существа, которые атакуют тебя на расстоянии. Как только они достанут свои луки, ты сразу же окажешься в опасности. У тебя будет всего пара мгновений, чтобы отскочить в сторону и увернуться от их стрел. Они получают много урона от чар Кара. У скелетов не так много очков здоровья, и они пытаются убежать, если ты подойдёшь к ним близко.

СКЕЛЕТ В БРОНЕ

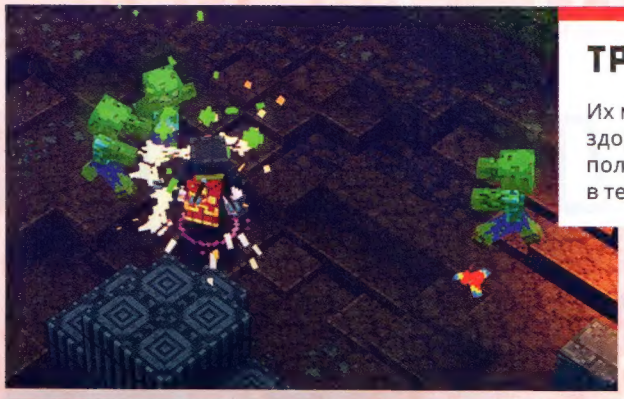
Этот монстр очень похож на обычного скелета, но выше него и защищён доспехами. Он гораздо живучее своих собратьев, но так же будет убегать от тебя, если ты приблизишься, и чары Кара для него столь же опасны.

ЗАМШЕЛЫЙ СКЕЛЕТ

Такие скелеты появляются только в джунглях. У них не так много очков здоровья, но их стрелы отравлены. Если такая стрела попадёт в тебя, то ты в течение трёх секунд будешь получать урон от яда.

ЗОМБИ

Эти монстры являются нежитью. Как и остальная нежить, они очень восприимчивы к чарам Кара. Они довольно слабые, передвигаются медленно и всегда стараются подойти к тебе близко. Будь внимателен, большой отряд зомби — это серьёзная угроза.

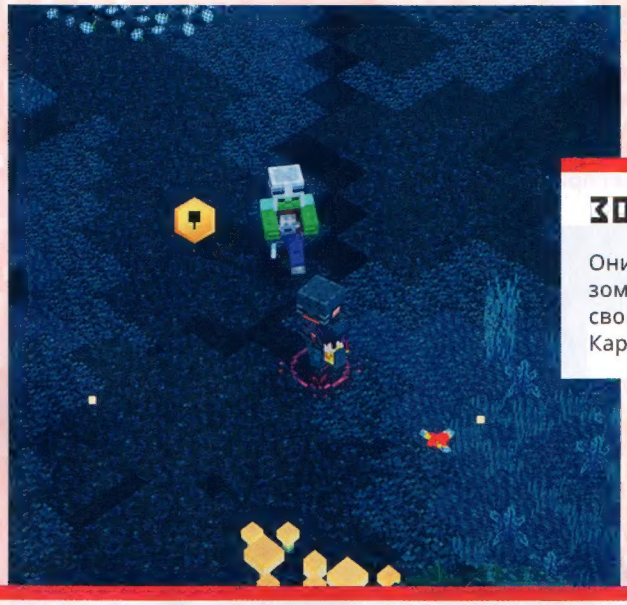


ТРОПИЧЕСКИЙ ЗОМБИ

Их можно встретить только в джунглях. У них больше очков здоровья, чем у обычных зомби. Если они ударят тебя, то ты получишь эффект отравления и будешь терять здоровье в течение 5 секунд.

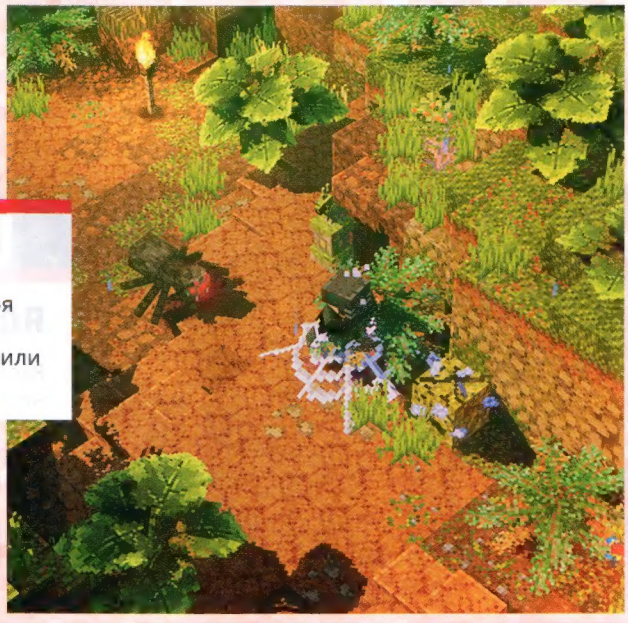
ЗОМБИ-РЕБЁНОК

Они такие маленькие... Но такие шустрые! Как и их старшие братья, они довольно слабые и любят подходить к тебе вплотную. Чары Кара действуют на них, как и на остальную нежить. Иногда зомби-ребёнок может ездить верхом на курице. Ещё реже можно увидеть нескольких зомби, сидящих верхом на одной курице. В этом случае, ударив одного из наездников, ты сбросишь всех зомби-детей на землю.



ЗОМБИ В БРОНЕ

Они, как и скелеты в броне, больше и сильнее, чем обычные зомби. В руках у них мечи, а на головах — шлемы. Они тяжелее своих собратьев, и стрелы отбрасывают их не так далеко. Чары Кара действуют на них так же, как и на обычных зомби.



ПАУК

Пауки стараются любыми способами избежать ближнего боя (если только ты не запутался в их паутине и не стал лёгкой добычей). Удобнее всего сражаться с ними с помощью лука или арбалета. Очков здоровья у них немного.

ПЕЩЕРНЫЙ ПАУК

Они меньше, чем обычные пауки, и убить их не так уж и сложно. Но если они ударят тебя, то ты будешь отравлен на несколько секунд. Твои спутники (лама, волк, голем) тоже чувствительны к их яду.

МОНСТРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ЧАСТЬ 2

ЧАРОДЕЙ

Чародей — это странник, который заколдовывает монстров и увеличивает их скорость или силу атаки в два раза. Его заклинания также увеличивают защиту монстров, делая их менее восприимчивыми к твоим ударам. Если во время битвы ты заметил чародея, уничтожь его в первую очередь. Он может заколдовать сразу двух монстров, даже если они далеко от него. Будь осторожен.

СПЛЕТНИК

Этот монстр из джунглей предпочитает оставаться в стороне от сражений. Как только сплетник заметит тебя, он издаст крик, и перед тобой появится стена из растений. Он довольно слабый, но может помешать тебе сбежать (как геомант). И ещё он умеет призывать другие опасные растения.

ПРЫГУЧИЙ ЛИСТ

Он чем-то похож на горилл, состоящих из растений. Встречается только в джунглях. Он сразу же прыгает к тебе, и его удары очень сильные. Всего два удара, и твоя игра окончена. Лучше не сражаться с ним в ближнем бою. Против него особенно эффективен Жезл молний.

ЯДОВИТАЯ ЛОЗА

Растения такого вида встречаются только в джунглях. Они не передвигаются, зато могут швырять в тебя снаряды, причём на очень большое расстояние. У них довольно много очков здоровья, но ты не очень рискуешь, если захочешь сражаться с ними в ближнем бою. Чувствительны к Жезлу молний.

ВЫЗЫВАТЕЛЬ • МИНИ-БОСС

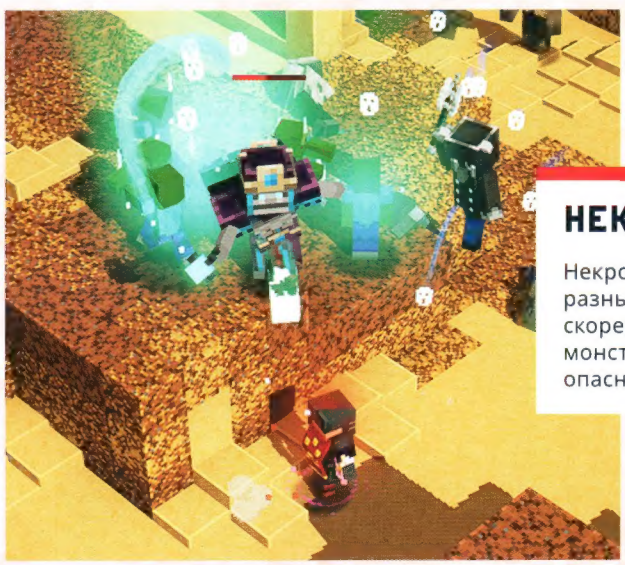
Этот мини-босс будет атаковать тебя своими ловушками. Он выстраивает их по прямой линии (если ты далеко от него) или вокруг тебя (если ты достаточно близко к нему). Кроме того, он может призывать досаждателей, которые начнут атаковать тебя. Пусти в ход Медальон любви, и трое досаждателей отстанут от тебя и набросятся на своего хозяина.

ДОСАЖДАТЕЛЬ

Досаждатели — это привидения, которые подчиняются вызывателю и атакуют тебя. Они появляются втроём и быстро подлетают к тебе, даже могут проходить сквозь стены и препятствия. Задача досаждателей — отвлечь тебя и помешать тебе подобраться близко к вызывателю. Но ты можешь использовать Медальон любви, и досаждатели нападут на вызывателя.

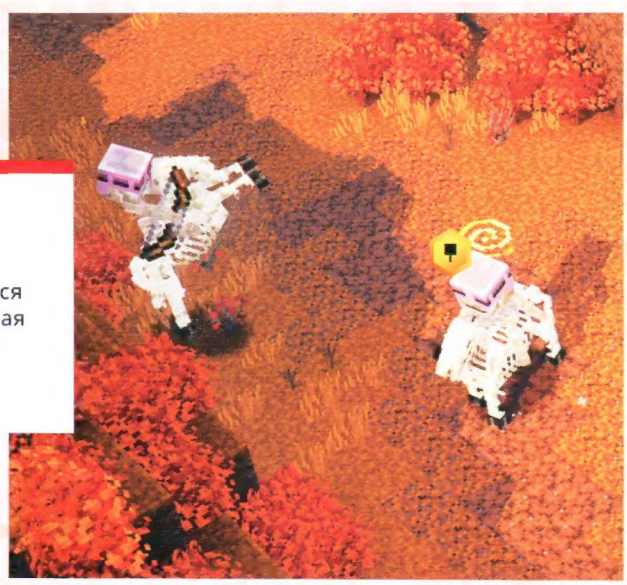
СТРАННИК КРАЯ • МИНИ-БОСС

Когда странник Края появится, изображение на экране станет размытым, и ты услышишь тревожную музыку. Если ты нанесёшь страннику несколько ударов, он исчезнет, а потом появится за твоей спиной. Не забывай об этом и будь готов встретить его. Можно использовать против него Чашу смерти.



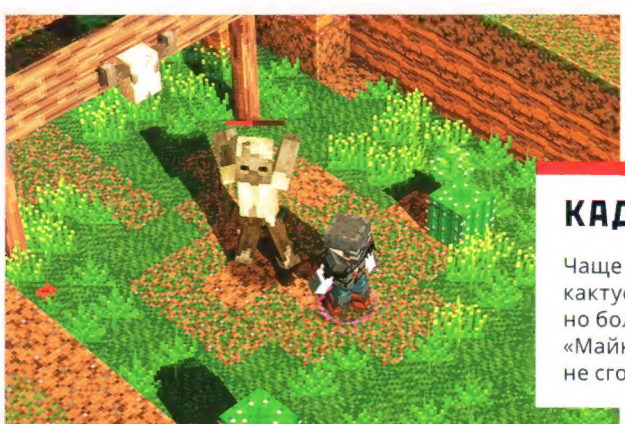
НЕКРОМАНТ

Некромант — это сильный противник, он постоянно призывает разных зомби. Заметив некроманта, убей его как можно скорее, чтобы остановить появление новых зомби. Этого монстра можно отнести к нежити, а это значит, что чары Кара опасны для него.



СКЕЛЕТ-ВСАДНИК

Остерегайся этой нежити. Такие скелеты часто появляются после вспышек молний. Под звуки тяжёлого рока появляются четыре всадника, которые начинают атаковать тебя, не давая ни секунды на отдых. У этих скелетов (как у мини-боссов) много очков здоровья. Они являются нежитью и поэтому чувствительны к чарам Кара.



КАДАВР

Чаще всего такие зомби появляются в локациях Каньон кактусов и Пустынный храм. Они тоже являются нежитью, но более живучей, чем их братья-зомби. Во вселенной игры «Майнкрафт» кадавры — единственные зомби, которые не сгорают на солнце без шлема.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971**

А ТАКЖЕ НА САЙТЕ podpiska.pochta.ru

ВСЕГО ОТ 142 РУБЛЕЙ ЗА НОМЕР!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2024 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

EAC

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 7 (44), ноябрь 2024.
Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Юридический адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Елена Станиславовна Сигал.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Андрей Герасимук.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-5216/3
Тираж 42 000 экз.
Подписано в печать 28.10.2024.
Дата печати (производства): 11.2024.
Дата выхода в свет: 12.11.2024.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз». 190020, Россия, г. Санкт-Петербург, вн. тер. г. Муниципальный округ Екатерингофский, Обводного канала наб., д. 138, к. 1, литера В, помещ. 4-Н-6-часть, ком. 311-часть.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Импортёр в Республике Беларусь: ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ» 220125, г. Минск, пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111.

Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.